



**Το επαυξημένο τοπίο.
Αφηγηματικές διαδρομές στο
πάρκο του Ροδινιού στη
Ρόδο.**

διπλωματική εργασία
τμήμα αρχιτεκτόνων μηχανικών πανεπιστήμιο θεσσαλίας
φοιτήτρια: Χρυσή Σωτηράκη | επ.καθ.: Φοίβη Γιαννίση

Επιβ. καθ.: Φοίβη Γιαννίση
Φοιτήτρια: Χρυσή Σωτηράκη

Το επαυξημένο τοπίο. Αφηγηματικές διαδρομές στο πάρκο του Ροδινιού στη Ρόδο

Ένας τόπος δεν περιέχει μόνο την ιστορία του, τις ζωές των ανθρώπων που έχουν ζήσει εκεί αλλά περιέχει και τη φαντασία τους. Η συλλογική φαντασία που έχει αρπάξει χώρο και τον έχει ενσωματώσει μέσα της, φαντασία που συνδέει έναν τόπο με έναν άλλον, ή τους δημιουργούς της με τον "τόπο τους". Η φαντασία αυτή έπαιρνε μορφή μέσα από κουβέντες, συζητήσεις λέγεται σαν ιστορία, πιστευτή ή όχι, παράγεται και εφαρμόζεται στον τόπο.

Αντικείμενο αυτής της διπλωματικής εργασίας αποτελεί η διάδραση μεταξύ τοπίου και ιστοριών και η δημιουργία μίας prototype εφαρμογής. Για την εν λόγω χρησιμοποιείται τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας και physical computing στη πραγματοποίηση των προγραμματισμένων διαδρομών. Το τοπίο μέσω της ακοής στη πρώτη διαδρομή επαυξάνεται και λέει τις ιστορίες του ενώ οι εγκαταστάσεις με συστήματα physical computing εμβυθίζουν τη συμμετέχουσα στο τοπίο. Οι ιστορίες έχουν συλλεχθεί ύστερα από βιβλιογραφική έρευνα. Ο βιότοπος Ροδίνι επιλέχθηκε ως ένα τοπίο μέσα στην πόλη που μπορούσε να λειτουργήσει ως ένας καμβάς ήδη νοτισμένος από τις δικές του ιστορίες αλλά και ελεύθερος να ενστερνιστεί τις υπόλοιπες ιστορίες που βρίσκονται στο τοπίο της νήσου Ρόδου. Εναλλάσσεται μεταξύ "φυσικού" και "χτιστού" περιβάλλοντος, εισάγοντας τη χρήστρια σε μία ήδη δομημένη αφήγηση. Προτείνονται δύο διαδρομές η μία με πεδία ορισμένα ως τόπους λειτουργίας και η άλλη σημειακή. Χρησιμοποιώντας τη τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας(όχι εικονικής) δίνεται η δυνατότητα να φανερώσουμε τα ήδη επαυξημένα τοπία που μας περιβάλλουν.

Supervisor professor.: Phoebe Giannisi
Student: Chrysi Sotiraki

Summary

Landscape stories: interactive paths at the Rodini park of Rhodes.

A site does not contain just its history, the lives of people that have lived there but also their imagination. Imagination that has seized space and has incorporated within itself, imagination that connects people and landscape. This imagination takes shape through speech, talks, it is spoken like a story, plausible or not, produced and applied on the site. The subject matter of this thesis is the interactivity between landscape and storytelling and the creation of a prototype digital application. For that reason augmented reality technology is used as well as physical computing for the realization of planned routes. The landscape through hearing in the first route is augmented and retells its stories while physical computing installations submerge the user in the landscape. The stories have been collected after bibliographical research. The ecosystem Rodini was selected as a landscape in the city that could work as a canvas already saturated with its own stories but also free to adopt the rest of the stories at the landscape of the island of Rhodes. It oscillates between natural and built environment, inserting the user in a structured storytelling. Two routes are proposed, one with areas as ritual places and another one as a group of points. Using augmented reality technology (not virtual) we have the possibility to reveal the already augmented landscapes that surround us.

Το επαυξημένο τοπίο.
Αφηγηματικές διαδρομές στο πάρκο του Ροδινιού στη Ρόδο

Φοιτήτρια :Χρυσή Σωτηράκη
Επιβλεπουσα Καθηγήτρια: Φοίβη Γιαννίση
Το επαυξημένο τοπίο, αφηγηματικές διαδρομές στο πάρκο
Ροδινιού στη Ρόδο
διπλωματική εργασία
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Πολυτεχνική Σχολή
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Βόλος, 2018

περιεχόμενα

εισαγωγή

α. λαογραφικές αναγνώσεις

β. loci media

γ. αρχή διαδρομής

δ. διαδρομή παραδόσεων

ε. διαδρομή παραμυθιού

Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική έρευνα ξεκίνησε από μία επιθυμία διερεύνησης της σχέσης των μαζικών φαντασιών (θρύλων, παραδόσεων, ιστοριών) και των τόπων που τις περιέχουν. Οι χώροι στους οποίους επιδρούμε πέρα από τις ιστορίες και τα γεγονότα που συμβαίνουν σε αυτούς συχνά έχουν μία παραπάνω διάσταση. Μία διάσταση στην οποία μπορούν να συμβούν θαυματουργά γεγονότα, αρκεί να την ενστερνιστούν πολλοί. Η συγκεκριμένη διάσταση δεν είναι αληθής, αλλά είναι και μια πραγματικότητα ταυτόχρονα.

Αρχικά συγκεντρώθηκαν θρύλοι σύγχρονοι και μη, όπως και που ήταν γνωστοί στο μέσο κάτοικο της Ρόδου. Προστέθηκαν ύστερα από βιβλιογραφική έρευνα και οι μύθοι. Μύθοι και θρύλοι αναλύθηκαν μέσω των μεθοδολογιών του Ρόλαν Μπαρτ, του Λέβι Στρος και τέλος του Βλάντιμιρ Προππ.

Ενώ είχα γνωρίσει μερικές λαογραφικές παραδόσεις της Ελλάδας και των Βαλκανίων με επικέντρωση στα δαιμόνια, δεν γνώριζα για τις νεοελληνικές παραδόσεις της Ρόδου. Η έρευνα οδηγήθηκε, διευρύνθηκε και εστίασε όταν προστέθηκαν οι νεοελληνικές παραδόσεις της, και αναδείχθηκε η πληθώρα των θρύλων που υπήρχαν για διάφορα τοπία

στη Ρόδο. Ταυτόχρονα συγκεντρώθηκαν
ξόρκια και παραμύθια τα οποία φανέρωσαν
αρκετές συγγένειες με τους θρύλους.

Το αόρατο τοπίο της Ρόδου που
είχε συγκεντρωθεί ήταν ένα στρώμα
πραγματικότητας πάνω από το χάρτη της.
Η αρχική πρόθεση ήταν να φανερωθούν οι
ιστορίες, στου τόπους που τις παρήγαγαν,
είτε μέσω αναλογικών τρόπων είτε μέσω
ψηφιακών. Τελικά επιλέχθηκε ένας χώρος,
το πάρκο του Ροδινιού, πλούσιος σε
τοπιακό υλικό, ο οποίος μπορούσε να
χρησιμοποιηθεί ως ένας ήδη νοτισμένος
καμβάς, για τις ιστορίες που θα υποδεχτεί.

λαογραφικές αναγνώσεις

Η λαογραφική επιστήμη στην Ελλάδα
 έζησε μία άνθιση κατά τα τέλη του 19ου
 και το πρώτο μισό του 20ου αιώνα.
 Ως αποτέλεσμα είχαμε μία πληθώρα
 καταγραφών παραδόσεων, θρύλων,
 παραμυθιών από πολλά μέρη της Ελλάδας.
 Μέσα σε αυτές τις λαογραφικές παραδόσεις
 που μερικές ζουν ακόμα και άλλες
 επανεμφανίζονται (βλ. The Bell Roads)
 έχουν καταγραφεί θρύλοι που συνδέονται
 με συγκεκριμένους τόπους. Η νεοελληνική
 ύπαιθρος βρίθει από ιστορίες συλλογικής
 φαντασίας, σε αυτήν τη μελέτη ερευνήθηκαν
 οι λαογραφικοί θρύλοι και παραδόσεις που
 έχει αποκτήσει ο χώρος-τόπος της νήσου
 Ρόδου.



Η έρευνα ξεκίνησε χωρίς την γνώση των καταγεγραμμένων θρύλων, από φαντασιώσεις και συλλογικές ιστορίες του τόπου που μαθαίναμε ως παιδιά..Είτε για το δράκο της Ρόδου, θρύλος που επιβιώνει αιώνες στο συλλογικό νου των ροδιτών, και για πιο ειδικευμένους που τοποθετούνται στα δημοτικά σχολεία και στο αρχαίο στάδιο(μέρος όπου τα δημοτικά σχολεία πήγαιναν εκδρομές). Μετά από παρότρυνση φιλικού προσώπου πήγα στην δημοτική βιβλιοθήκη και βρήκα τις λαογραφικές έρευνες όπου είχαν καταγραφεί τοπικοί θρύλοι από την αρχή και τα μέσα του 20ου αιώνα. Αφού έκανα έναν κατάλογο των παραδόσεων, γύρισα στα μέρη τα οποία εξιστορούσαν οι θρύλοι. Η χωρική διερεύνηση των θρύλων ανέδειξε τοπία τα οποία ενέπνεαν τους θρύλους.

Σε αρκετούς από τους τόπους όταν ρώτησα κατοίκους της περιοχής είτε ήξεραν τον θρύλο είτε χαρακτήριζαν τον τόπο με αρκετά κοντινό συναισθηματικό τόνο με τους θρύλους. Παραδείγματος χάριν στα Σιάννα όταν ρώτησα που είναι η τοποθεσία Γεννήτρα στα Σιάννα, ένα τριδρόμι στο οποίο εμφανιζόταν ο χαραμαλλάς (διάβολος) , μου είπε ένας κάτοικος πως το μέρος το αποφεύγουν. Οι ιστορίες λοιπόν δεν είναι της μίας γενιάς ή ενός αιώνα. Μέσω των παραδοσιακών αφηγήσεων, τόσο προσωπικών όσο και συλλογικών, στα

ανθρώπινα νοήματα του τοπίου δίνεται μορφή και χρόνος. Μία επικίνδυνη κατηφόρα με χαμηλή ορατότητα, όπως η Γεννήτρα, χρειάζεται προειδοποιητικές ιστορίες και τι πιο εύκολο να δημιουργηθούν όταν η συναίσθηση του τοπίου βοηθάει σε αυτό. Ένα σκοτεινό μέρος του δρόμου το οποίο ενώνεται κάθετα με το παρακείμενο λόφο. Το νόημα ενός τόπου για τους ανθρώπους που κατοικούν εκεί, είναι καλύτερα αποκρυσταλλωμένο στις ιστορίες που λένε για αυτόν. Πιθανά σε αυτό το σημείο να είχαν γίνει πολλά ατυχήματα, τα ζώα να δεινοπαθούσαν στη κατηφόρα με φορτίο ή τα άγρια ζώα που μένουν στον λόφο να έβρισκαν από εκεί την πιο εύκολη σύνδεση με τον οικισμό. Ή να μην έγινε τίποτα από όλα αυτά και απλώς ο υπαινιγμός πως οι παραπάνω υποθέσεις μπορούν να συμβούν να δημιούργησαν τον Χαραμαλλά τον δαίμονα του μέρους.

Οι παραδόσεις με δαίμονες (στρίγγλες, καλλικιάντζροι, νεράιδες, καταχανάδες κλπ) βρίσκονται ως επί το πλείστον στη φύση και στα όρια μεταξύ χτιστού και φυσικού περιβάλλοντος. Πιθανότατα γιατί εκεί αποκτά νόημα το Άλλο, η διαφοροποίηση του εαυτού και της κοινότητας από τα συμβατικά όρια τα οποία θέτουν σε αυτήν. Για αυτό και οι δρόμοι είναι συνήθως στοιχειωμένοι γιατί αν το θέλεις μπορούν να σε φέρουν έξω από τα όρια του οικισμού



και αντίστροφα.

Οι νεοελληνικές ιστορίες που επιβιώνουν περισσότερο σχετίζονται με το χριστιανισμό. Ιστορίες για εικόνες αγίων και για τα θαύματα τους που λέγονται ακόμα. Οι περισσότερες όμως που παραμένουν είναι αυτές που έχουν τα εκκλησάκια και τα τοπόσημα για να αποδείξουν την ύπαρξη τους. Έτσι ακόμα στη μονή της Παναγιάς Τσαμπίκας προσφέρονται πολλά τάματα σε μορφή κέρινων ομοιωμάτων μωρών που σχετίζονται με τη σύλληψη τους. Και στο πανηγύρι του Αγίου Σουλά περνάνε από το εκκλησάκι για να κοιτάξουν την γούρνα στην οποία ο Αη Σουλάς γιάτρεψε τους λεπούρους. Δύο από τους σύγχρονους θρύλους της Ρόδου σχετίζονται με τροχαία ατυχήματα.

Στις λαογραφικές έρευνες επίσης είχαν καταγραφεί παραμύθια της ροδίτικης νεοελληνικής παράδοσης, τα οποία είναι αρκετά κοντά στα μαγικά παραμύθια που είχε μελετήσει ο Προππ. Τα παραμύθια καθώς συνήθως είναι άτοπα και άχρονα δεν συνδιαλέγονται όπως οι θρύλοι το ροδίτικο τοπίο, αλλά κατακερματίζονται σε δράσεις και μετακινήσεις μας μεταφέρουν από διάφορους φανταστικούς τόπους σε άλλους. Όμως αυτοί οι τόποι δεν είναι τελείως τυχαία διεσπαρμένοι. Κατά την εξιστόρηση των παραμυθιών, η παραμυθού δεν είναι απροετοίμαστη, έχει ήδη κατασκευασμένο ένα νοητικό χάρτη που τη βοηθάει στη

μνημόνευση αλλά και στην πειστική αναπαράσταση των λεγομένων της. Όπως και η συντροφιά συνήθως της εξιστόρησης με ένα παραδοσιακό μουσικό όργανο συνδέει το παραμύθι με τον τόπο στον οποίο λέγεται ή με τον τόπο από τον οποίο έχει επιδράσει η αφηγήτρια.

Οι παραδόσεις (θρύλοι) διαφέρουν από τις άλλες μορφές λογοτεχνικής παράδοσης καθώς περιέχουν “αλήθειες”, ιστορίες που πραγματικά συνέβησαν βάσει της αφηγήτριας τους, έχουν πολυδιάστατους χαρακτήρες σε αντίθεση με το παραμύθι, όπου οι ήρωες καθορίζονται μόνο από τις πράξεις τους. Οι ήρωες στις παραδόσεις αποδέχονται τη μοίρα τους και δε δρουν ενά. Επίσης ο κόσμος των παραδόσεων είναι πολυδιάστατος καθώς οι θρύλοι συνήθως συνδιαλέγονται το καθημερινό με το υπερφυσικό. Τοποθετούνται ως επί το πλείστον σε ένα ορισμένο χωροχρόνο που είναι γνώριμος στην αφηγήτρια. Τα παραμύθια και οι παραδόσεις έχουν το κοινό πως παρόλο που πιθανότατα οι ίδιες ιστορίες αναπαράγονται και σε άλλες περιοχές, η διάλεκτος και οι εκφράσεις της κοινότητας τις διαφοροποιούν από αυτές.

Ταξινόμηση

Αρχικά ο Πολίτης χώρισε τις παραδόσεις σε 39 κατηγορίες. Επιγραμματικά είναι οι εξής: 1. Παλιές ιστορίες. 2. Η Πόλη και η Αγία Σοφιά. 3. Χώρες και τόποι. 4. Βουλιαγμένοι τόποι και πολιτείες. 5. Βασιλιάδες και ρηγάδες και βασιλόπουλα. 6. Έλληνες ανδριωμένοι, γίγαντες. 7. Αρχαία κτίρια και μάρμαρα. 8. Αρχαίοι θεοί και ήρωες. 9. Ο Χριστός και τα πάθη του. 10. Άγιοι. 11. Εκκλησίες. 12. Ο ουρανός τ' άστρα και η γη. 13. Οι καιροί. 14. Τα μαρμαρώματα. 15. Φυτά. 16. Ζώα. 17. Θηρία. 18. Δράκοντες και όφεις. 19. Δράκοι. 20. Θησαυροί και αράπηδες(sic). 21. Στοιχειά και στοιχειωμένοι τόποι. 22. Στοιχειά της θάλασσας. 23. Χαμοδράκια. 24. Καλικάντζαροι. 25. Ανασκελάδες. 26. Νεράιδες. 27. Λάμιες. 28. Στρίγκλες. 29. Οι μέρες. 30. Μάγοι και μάγισσες. 31. Διάβολος. 32. Φαντάσματα. 33. Βραχνάς. 34. Ασθένειες. 35. Μοίρες. 36. Νεκροί και ψυχές. 37. Βρικόλακες. 38. Θάνατος, κάτω κόσμος, χάος. 39. Αίτια.

Οι Κυριακίδης και Μέγας τις κατηγοριοποιούσαν σε τέσσερεις ομάδες, την μυθολογική, την αιτιολογική, την ιστορική και την θρησκευτική. Ενώ ο Λουκάτος προτείνει δώδεκα ομάδες.

1. Μετεωρολογικές. 2. Γεωλογικές.
3. Κοσμογονικές. 4. Αρχαιολογικές.

5. Ιστορικές. 6. Στοιχειολατρικές. 7. Θρησκευτικές. 8. Διαβολικές ή δαιμονικές. 9. Ανθρωποδαιμονικές. 10. Θεοδαιμονικές. 11. Νέκροδαιμονικές. 12. Αιτιολογικές.

Οι παραδόσεις διαχωρίζονται κατά τον Μερακλή σε τρεις κατηγορίες, βιωματικές, αιτιολογικές και πολιτισμικές ιστορίες. Οι βιωματικές είναι οι παραδόσεις των οποίων τα γεγονότα είναι πιστευτές από τους αφηγητές τους. Στις αιτιολογικές εξηγούνται διάφορα γεγονότα, κυρίως φυσικά φαινόμενα. Επίσης συνδέονται τόποι, περιέργες μορφές βράχων, σπηλιές με τη ζωή διαφόρων υπερφυσικών οντων και αγίων. Με τις πολιτισμικές ιστορίες (belief tales) εξηγούνται οι αντιλήψεις που υπάρχουν σε μία κοινότητα. Εδώ κατανέμονται οι παραδόσεις για τις ασθένειες.

Τα παραμύθια έχουν περάσει από πολλές ταξινομήσεις και έχουν δημιουργηθεί πολλές θεωρίες γύρω από την καταγωγή τους. Στον τρόπο ταξινόμησης που θα ήθελα να μείνω είναι ο τρόπος συνένωσης και κατακερματισμού που πρότεινε ο Vladimir Propp.

Μελέτησε εκατοντάδες ρώσικα μαγικά παραμύθια ως προς τη κατασκευή τους, και έβαλε τις αρχές στο κίνημα του κονστρουκτιβισμού. Μέσα από τις μελέτες του αναγνώρισε όλες τις δράσεις των παραμυθιών τις οποίες τις ταξινόμησε σε 31 λειτουργίες. Τα παραμύθια τα χώριζε σε κινήσεις και κύκλους λειτουργιών. Η μία κίνηση χωρίζεται σε μία σειρά λειτουργιών που εμφανίζονται σχεδόν αποκλειστικά με αυτήν την σειρά:

δωρητής	Δ		πρώτη λειτουργία του δωρητή		Ο ήρωας δοκιμάζεται, πορεύεται, δέχεται επίθεση και, πράγματα που προστιμωθούν τη ζωή εκ μέρους του ενός μάγκου μέσου ή βοηθού. Ο ήρωας αντιδρά στις πράξεις του μελλοντικού δωρητή. Στη διάρκεια του ήρωα τίθεται το μάγκο μέσο, βοηθός. Ο ήρωας μετατρέπεται, παροδίζεται ή οδηγείται στον τόπο όπου βρίσκεται το αντικείμενο της αναζήτησης.
	Ε		αντίδραση του ήρωα		
	Ζ		επιδοτούμενος λήψη μάγκου μέσου		
	Η		τοπική μετακίνησης δύο βασικών τάξια με οδηγό		
πύλη	Θ	Κ	πύλη	νίκη	Ο ήρωας και ο ανταγωνιστής του συγκαλύπτονται σε άμεση πύλη. Ο ανταγωνιστής νικάται. Τον ήρωα τον οργιστούν. Στην ήρωα τίθεται ένα δύσκολο πρόβλημα. Το πρόβλημα λύνεται.
			οτιμωτισμός, οργισμός		
	Π	Ρ	δύσκολο πρόβλημα	άλλη	
κίνηση καταδίωξη	Λ		εξόστωση της δύστηνης		Η σκληρή δύστηνη ή ελπίση εξαντλείται. Ο ήρωας, επιστρέφει. Ο ήρωας υφίσταται καταδίωξη. Ο ήρωας ούζεται από την καταδίωξη.
	↑		επιστροφή		
	Μ		καταδίωξη, κυνηγητό		
	Ν		διδασκαλία		

ΑΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

εισαγωγή	a	ποσική κατάσταση	Αρχική κατάσταση Ένα από τα μέλη της οικογένειας αποσπάζεται από το σπίτι. Στον ήρωα προβάλλεται μια υπαγόρευση. Η υπαγόρευση παραβιάζεται. Ο ανταγωνιστής επιχειρεί να κάνει αντίθεση. Στον ανταγωνιστή δίνονται πληροφορίες για το θύμα του. Ο ανταγωνιστής επιχειρεί να ξεγελάσει το θύμα του, για να γίνει κύριος αυτού ή των υποκόσμων του. Το θύμα ενδίδει στην από τη και έτοιμα παρά τη βέληση του βοηθάει τον εχθρό
	b	απομόνωση	
	c	απογοήτευση	
	d	παράβρεση	
	e	διαρεύνηση	
	f	εξέλιξη	
	g	εξομάλυνση	
	h	συνενομή	
δωρητής	A	ηρώων λειτουργία του δωρητή	Ο ήρωας δοκιμάζεται, ρυπνίζεται, δέχεται επίθεση κλπ. πράγματα που προσποιάζουν τη λήψη εκ μέρους του ενός μαγικού μέσου ή βοηθού. Ο ήρωας αντιδρά στις προθέσεις του μελλοντικού δωρητή. Στη διάρκεια του ήρωα τίθεται το μαγικό μέσο, βοηθός.
	E	αντίδραση του ήρωα	
	Z	επιδοκιμασμός λήψη μαγικού μέσου	
ένταξη	A	δολοφονία / εξάλειψη	Ο ανταγωνιστής προσέχει σε ένα από τα μέλη της οικογένειας φθόρο ή ζημία (ορισμός: δολοφονία). Κάτι δεν απειεί σε κάποιο από τα μέλη της οικογένειας, επιθυμεί να έχει κάτι. Η δολοφονία ή η εξάλειψη γνωστοποιείται, απευθύνουν στον ήρωα παρακλήση ή εντολή, τον αποστέλλουν ή τον αφήνουν να φύγει. Ο ήρωας -ανταγωνιστής συμπεριφέρεται ή απομαρτίζει για την απειλή. Ο ήρωας εγκαταλείπει το σπίτι του
	B	μεσοδοκίμηση, συνετική στιγμή	
	F	ένταξη απειλή/επείγουσα	
	↑	αναχώρηση	

διασωση αναγνώριση μεταμόρφωση	Ξ	μη αναγνωρίσιμη άφιξη	Ο ήρωας, άγνωστος, φτάνει στο σπίτι του ή σε άλλη χώρα. Ο φερόμενος ήρωας προσβάλλει αβδαίμενες ανατρίχες. Τον ήρωα τον αναγνωρίζουν. Ο φερόμενος ήρωας ή αναγνωριστής, ο κοκοτοίος, ξεοκοντίζεται.
	Ο	αβδαίμενες ανατρίχες μεντικού ήρωα	
	Σ	αναγνώριση του ήρωα	
	Τ	ξεοκόνισμα του φερόμενου ήρωα	
	Υ	μεταμόρφωση	
	Φ	τιμωρία	Σ τον ήρωα δίνεται μια νέα όψη. Ο εχθρός τιμωρείται. Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στο θρόνο
	Χ	γάμος	
	Ψ	παράφικς ή μεταφερόμενες στο άλλοι μορφές	

Οι λειτουργίες επίσης έχουν κατανεμηθεί κατά τους ρόλους των χαρακτήρων. Είναι σημαντικό να προσθέσουμε ότι οι χαρακτήρες μπορούν να παίξουν διάφορους ρόλους κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

	Αντ.	Απ.	Π	Η	Ψ Η	Δ	Μ Β
αρχική κατάσταση							
απουσία							
απαγόρευση							
παράβαση							
διερεύνηση							
εκχώρηση							
εξαπάτηση							
συνενοχή	●	●	●	●	●		
πρώτη λειτουργία του δωρητή						●	
αντίδραση του ήρωα				●	●		
εφοδιασμός λήψη μαγικού μέσου						●	
δολιοφθορά /έλλειψη	●						
μεσολάβηση, συνδετική στιγμή		●					
έναρξη αυτενέργειας				●	●		
αναχώρηση				●	●		
πρώτη λειτουργία του δωρητή						●	
αντίδραση του ήρωα				●	●		
εφοδιασμός λήψη μαγικού μέσου						●	
τοπική μετακίνησης δύο βασιλείων ταξίδι με οδηγό							●

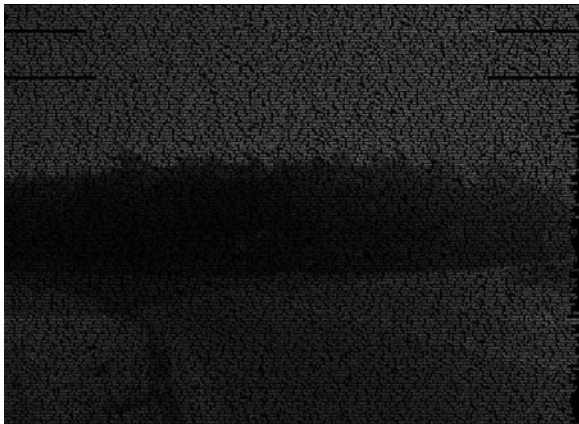
πάλη	νίκη	●						
στιγματισμός, σημάδεμα				●				
δύσκολο πρόβλημα	λύση			●				
εξάλειψη της δυστυχίας								●
επιστροφή								
κάταδιωξη κινηγητό		●						
διάδοση								●
μη αναγνωρισίμη άφιξη								
αβάσιμες απαιτήσεις ψεύτικου ήρωα						●		
αναγνώριση του ήρωα				●				
ξεσκέπασμα του ψεύτικου ήρωα				●				
μεταμόρφωση								
τιμωρία				●		●		
γάμος				●	●			●
ασαφείς ή μεταφερόμενες από αλλού υποθέσεις								

Locative media και τοπίο

Ο όρος locative media χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά στο Karosta Locative Media Workshop(2003) , έτσι ώστε να αναδείξει την διαφορά μεταξύ αυστηρά λειτουργικών και αισθητικών εφαρμογών των μέσω δι'εντοπισμού. Η κατηγορία είναι αρκετά εκτατή ώστε να προσλαμβάνει ένα μεγάλο εύρος καλλιτεχνικών χρήσεων των μέσων διεντοπισμού.

Μαζί με την εξέλιξη της κινητής ψηφιακής τεχνολογίας, και ειδικότερα το Παγκόσμιο Σύστημα Θεσιδεσίας(GPS), τους φορητούς υπολογιστές, το κινητό τηλέφωνο, Συστήματα Γεωγραφικών Πληροφοριών (GIS) ο χώρος απέκτησε καινούργια νοήματα και πραγματικότητες.

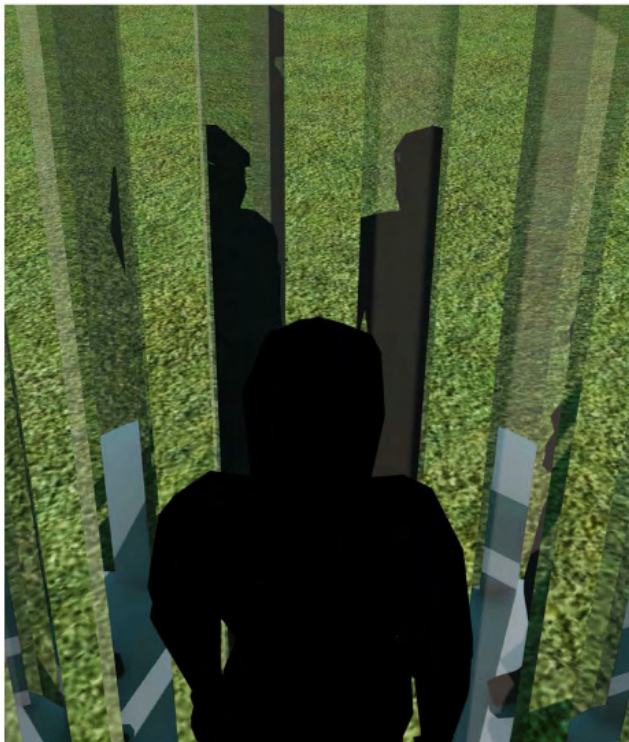
Τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού είναι πολλά πράγματα: Είναι ένας νέος “χώρος” στον οποίο πραγματοποιούνται οι παλιές συζητήσεις σχετικά με τον τρόπο που συνδέεται η συνείδηση με ένα τόπο αλλά και με τους άλλους ανθρώπους. Ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο προωθείται η ενεργή συμμετοχή, η κριτική, και η άμεση διαμόρφωση των νέων τεχνολογικών εξελίξεων. Ένα πλαίσιο για την εξερεύνηση νέων και παλαιών μοντέλων της επικοινωνίας, της κοινότητας και της



ανταλλαγής. Ένα πεδίο για τη διαφορούμενη διαμόρφωση και τη ραγδαία ανάπτυξη των υποδομών παρακολούθησης και ελέγχου.

Ο αναμειγμένος κόσμος(blended space) του εικονικού, ψηφιακού και του πραγματικού, σε αυτό το πρότζεκτ, είναι μεταφορά της σχέσης του τόπου και των ιστοριών, που έχει παράξει. Γιατί το τοπίο δεν είναι παρά ο μηχανισμός που συνδέει όλα τα φυσικά μέρη του οπτικού πεδίου σε ένα ολιστικό συνονθύλευμα ανθρώπινων συναισθημάτων και εντυπώσεων. Ένα κατασκευάσμα που χάνεται μόλις εστιάσουμε σε ένα συγκεκριμένο σημείο. Το τοπίο όμως είναι ένα μέρος του όλων του εκάστοτε φυσικού χώρου και ορίζεται από το οπτικό πεδίο του χρήστη. Η ενέργεια του βλέμματος και ένωσης διαφορετικών στοιχείων είναι αυτή που το μεταμορφώνει σε μία έννοια ενότητας. Όποτε είναι και ο κατακερματισμός της φύσης μέσω του ανθρώπινου βλέμματος αλλά και μία δινώδης ένωση της πάλι μέσω του βλέμματος.

Η πραγματικότητα που βιώνουμε είναι ήδη πολλαπλή, οι τόποι πολυσήμαντοι και φέροντες των δικών τους πληροφοριών. Τα νοήματα αυτά είναι δημιουργίες του ανθρώπου, οι οποίες πλέον αποκόβονται από τον δημιουργό της πολύ πιο εύκολα και μοιράζονται με τρίτους πλέον μέσω των μέσων δι' εντοπισμού. Ενώ οι ιστορίες



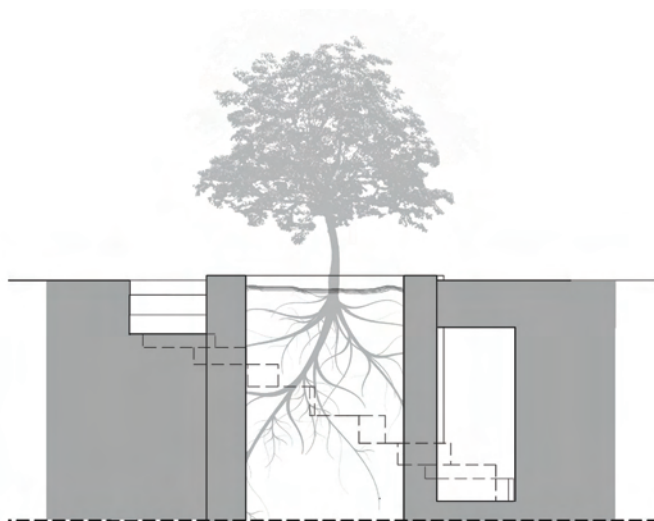
*"Μπροστά σε ένα τοπίο, φυσικό ή τεχνητό στεκόμαστε
ως, συνολικοί άνθρωποι, και το ενέργημα που δημιουργεί
για μας αυτό το τοπίο είναι άμεσα εποπτικό και συναισθηματικό..."*
Georg Simmel

που μελετήθηκαν εδώ αποτελούν ένα
αόρατο τοπίο που ενώ ζει μόνο στο νου
των ανθρώπων, ντύνει το υπαρκτό τοπίο με
λέξεις και έννοιες άρρηκτα συνδεδεμένες
με τις ζωές των ανθρώπων που το
δημιούργησαν.

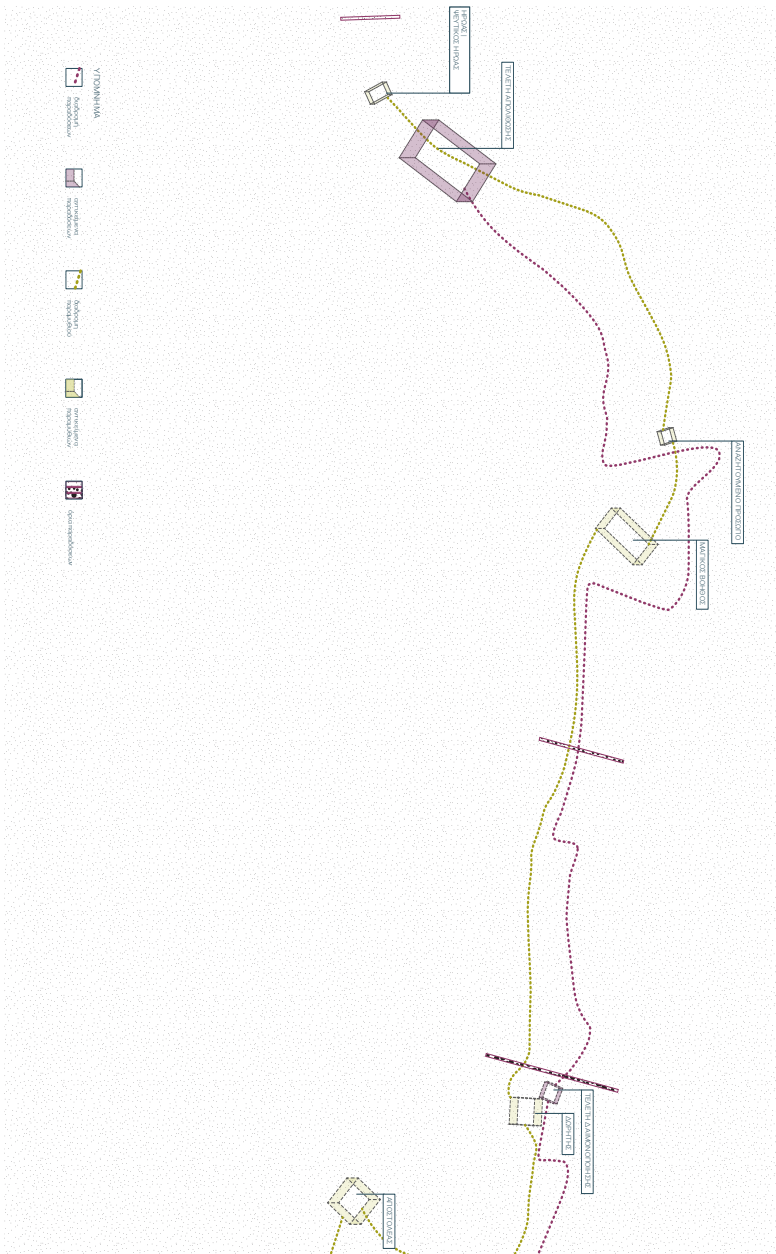
Στο έργο αυτό προτείνεται η σύζευξη
των μέσων δι'εντοπισμού και του αόρατου
τοπίου της Ρόδου.



Πάρκο Ροδίνη
 1 ρέμα 1,4 χλμ.
 γραμμικότητα
 πολλαπλά επίπεδα
 πολλαπλά μονοπάτια
 4 φράγματα
 3 μικρές λίμνες
 1 μεγάλη λίμνη
 1 αρχαίο υδραγωγείο-γέφυρα
 8 ξύλινες γέφυρες
 1 χτιστή
 γραμμικότητα
 πολλαπλά επίπεδα
 πολλαπλά μονοπάτια
 1 διαμορφωμένος χώρος ανάπαυσης
 1 παιδική χαρά
 1 βρύση
 4 κοιότητες
 10 τοποθεσίες κλουβιών
 2 υψώματα
 1 αρχαιολογικός χώρος
 4 εισόδου/έξοδοι
 gps + google maps / δέντρα που καλύπτουν
 την εικόνα του εδάφους



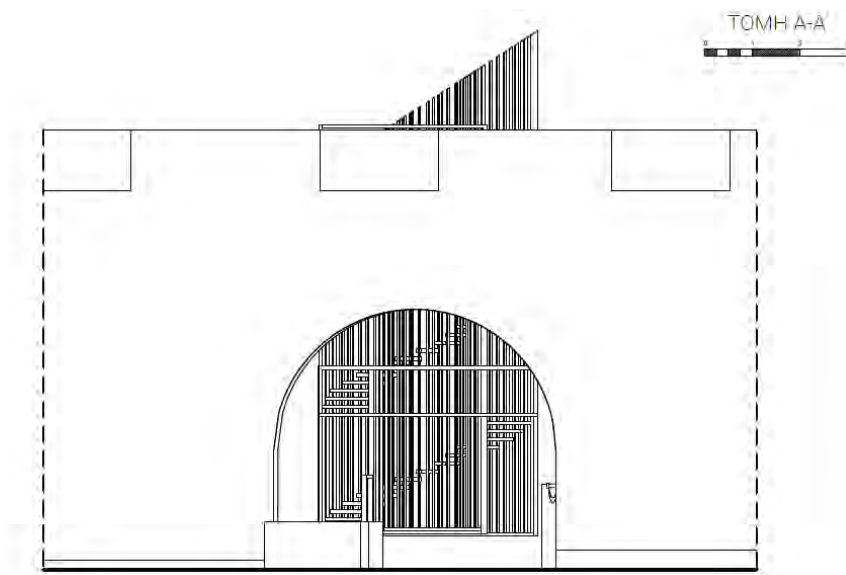
"Ο μύθος θα αναπτυχθεί σπειροειδώς, μέχρις ότου η διανοητική ώθηση που τον γέννησε να εξαντληθεί"
 Claude Levi-Strauss



έναρξη

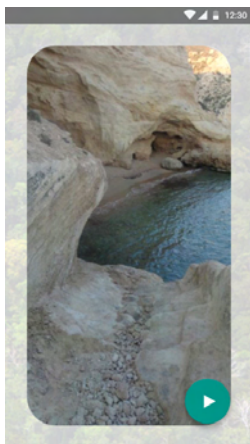
Η αρχική κατασκευή τοποθετείται έξω από το πάρκο του Ροδινιού. Ξεπροβάλλει από το πεζοδρόμιο και καλεί σε μία κάθοδο κατά την οποία ενεργοποιούνται ακούσματα στην εφαρμογή του κινητού του πρόλογου των παραμυθιών. όπως τα βήματα της συμμετέχουσας πλέκονται γύρω από την ημικυκλική κλίμακα, η αρχή του παραμυθιού καλεί να ξετυλιχτεί η κόκκινη κλωστή του νήματος-των ιστοριών.

Η κλίμακα οδηγεί στο κάτω μέρος της γέφυρας, κάτω από τη πολυσύχναστη οδό Ρόδου-Λίνδου και το μεταφέρει ακριβώς πάνω από το βασικό στοιχείο του Ροδινιού-το ρέμα του). Το νήμα της κλωστής τυλίγεται και ξετυλιγεται με το χείμαρρο ως βασικό οδηγό, στη διάρκεια και των δύο διαδρομών της εγκατάστασης.

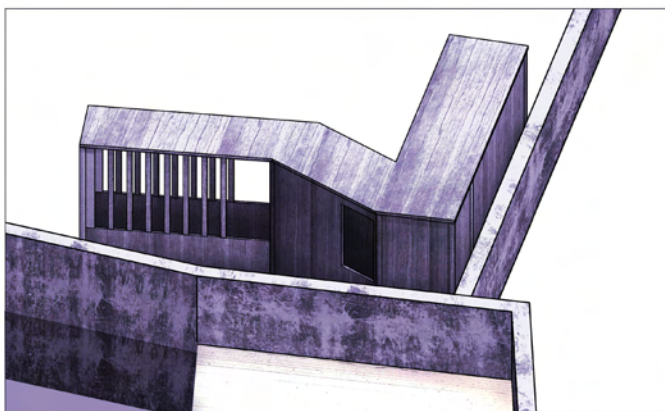


διαδρομή παραδόσεων

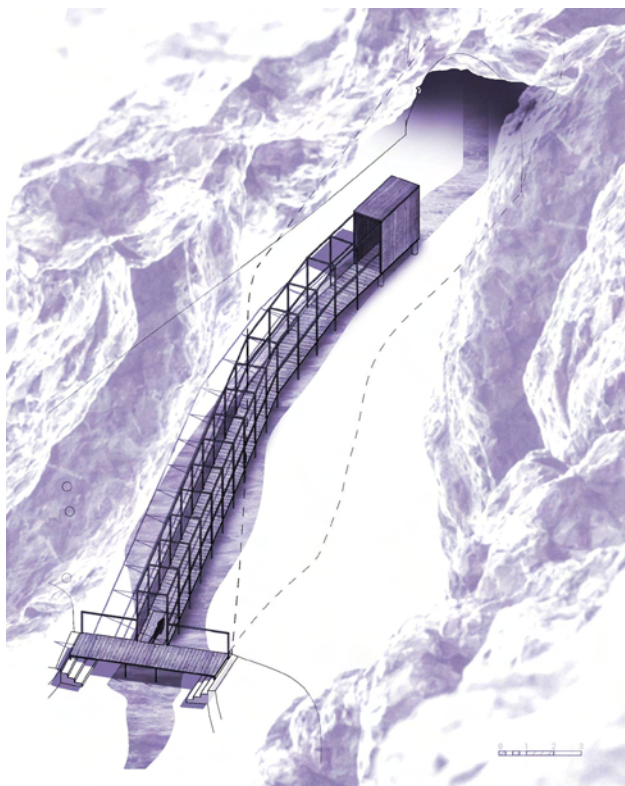
Η πρώτη διαδρομή χρησιμοποιεί την τεχνολογία των νέων μέσων για να δημιουργήσει ένα επαυξημένο τοπίο. Ο διαχωρισμός γίνεται βάση του τοπίου και της αποστασιακής σχέσης της περιοχής με την πόλη. Από το κτιστό μέρος προς τη φύση, οι ιστορίες τοποθετούνται μέσα στο χώρο. Όταν ακούγονται από τα ακουστικά, στην οθόνη της συσκευής της συμμετέχουσας εμφανίζονται φωτογραφίες από τα μέρη των ιστοριών.



Μέσα στη διαδρομή υπάρχουν δύο εγκαταστάσεις τελετών. Η τελετή δαιμονοποίησης βρίσκεται εμπρός μίας πύλης που βρίσκεται άνωθεν του ρέματος. Το βλέμμα της συμμετέχουσας επικεντρώνεται στην πύλη μέσω της χωρικής εγκατάστασης. Η εγγύτητα και η επικέντρωση σε αυτό το στοιχείο είναι επιλεγμένοι παράγοντες που μεταφράζονται μέσω της επιτελεστικότητας, στην αίσθηση αποκλεισμού και απομόνωσης.



Η τελετή απολίθωσης που έχει τοποθετηθεί στο τέλος της πρώτης διαδρομής απολιθώνει τη φιγούρα της χρήστριας στον τόπο όπου άκουγε τις σχετικές παραδόσεις.



2η διαδρομή

Η συμμετέχουσα βρίσκει κατα τύχη το πρώτο ή το δεύτερο μέρος της διαδρομής.

Η δομή της διαδρομής είναι βασιμμένη στο έργο του Βλάντιμιρ Πρόππ, η “Η Μορφολογία του Παραμυθιού”. Ο Προππ είχε εργαστεί πάνω στα ρώσικα μαγικά παραμύθια. Προσπαθώντας να αποκωδικοποιήσει το παραμύθι, δούλεψε κονστρουκτιβιστικά και κατηγοριοποίησε όλες τις λειτουργίες του. Οι λειτουργίες του παραμυθιού κατά τον Πρόππ είναι 31 οι οποίες μπορεί να επαναλαμβάνονται αλλά πάντα με τη σειρά όπου τις όρισε. Το παραμύθι μπορεί να έχει λιγότερες ή περισσότερες επαναλαμβανόμενες λειτουργίες και να μοιράζεται σε 1 η σε παραπάνω κινήσεις, όταν μία λειτουργία στο σύστημα του Προππ βρίσκεται σε χαμηλότερη αριθμημένη θέση.

Οι 31 λειτουργίες επιτελούνται από τους επτά κύριους ρόλους του παραμυθιού. Τον αποστολέα, τον κακοποιό, το δωρητή, το μαγικό βοηθό το αναζητούμενο πρόσωπο, τον ήρωα και τον φεύτικο ήρωα.

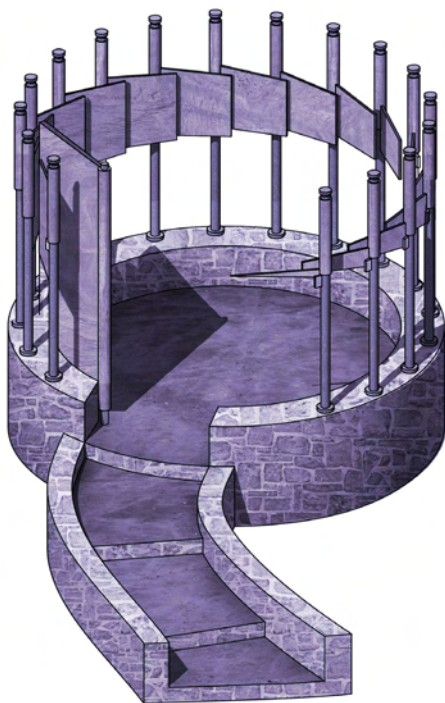
Η ανάλυση του Προππ παρόλο που βασίστηκε στη μελέτη των ρώσικων μαγικών παραμυθιών, μπορεί να εφαρμοστεί και στα ροδίτικα παραμύθια. Οι ρόλοι των

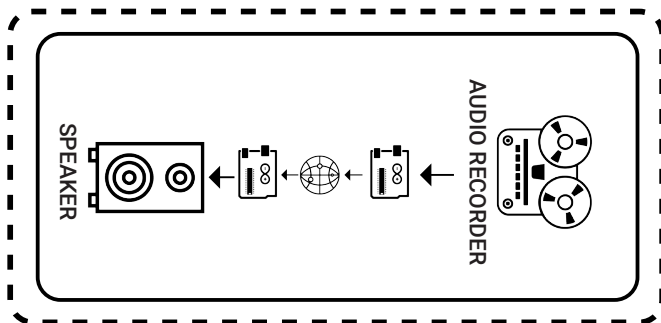
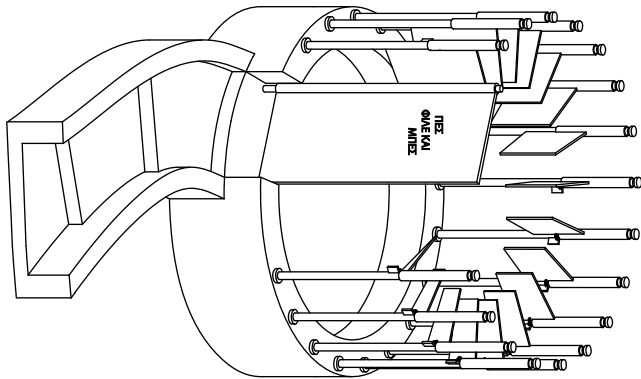
χαρακτήρων του παραμένουν εφαρμόσιμοι και στα ροδίτικα παραδείγματα. Έτσι ο δρόκος γίνεται ο κακοποιός, τα αδέρφια του ήρωα συνήθως οι ψεύτικοι ήρωες, η κόρη γίνεται ο ήρωας ή το αναζητούμενο πρόσωπο και το σκυλάκι ή ο φαουστούπης ο μαγικός βοηθός. Οι λειτουργίες κατανέμονται είτε με την ανταμωτική σειρά στο παραμύθι, είτε με τη σειρά των δρώντων ρόλων. Έχουν κατανεμηθεί με τον δεύτερο τρόπο στο Ροδί, προτείνοντας στη συμμετέχουσα να δράσει μέσω όλων ρόλων θέλει. Όπως στα παραμύθια ένας χαρακτήρας μπορεί να δράσει σύμφωνα με διάφορους ρόλους έτσι και το σύνολο των κατασκευών δίνουν την δυνατότητα στον συμμετέχον να δράσει μέσω όλων των βασικών ρόλων του παραμυθιού.

Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται στη διαδρομή είναι όπως και στην πρώτη μία συγχώνευση loci-new media με υπαρκτές χωρικές κατασκευές.

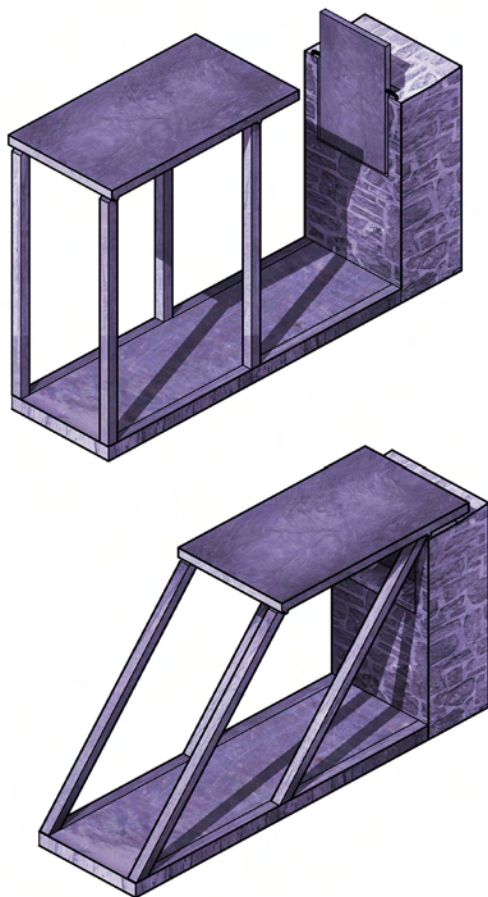
Η συμμετέχουσα βρίσκει κατά τύχη την πρώτη, την δεύτερη ή την τρίτη κατασκευή χωρίς συνεργασία της εφαρμογής. Όλες όμως έχουν φτιαχτεί ώστε να ενεργοποιούν μία κατευθυντήρια διαδικασία αμέσως μετά τη χρήση τους.

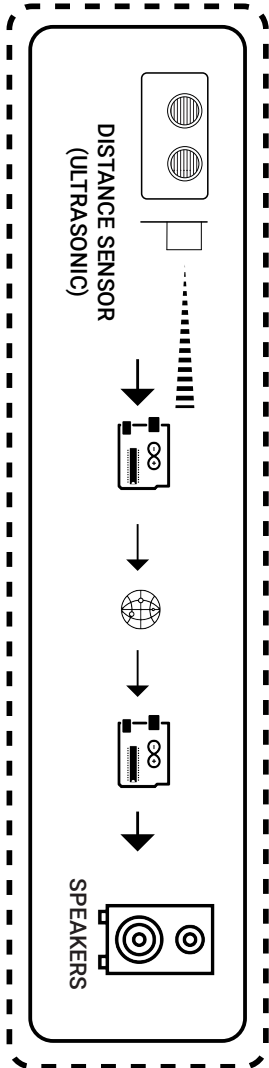
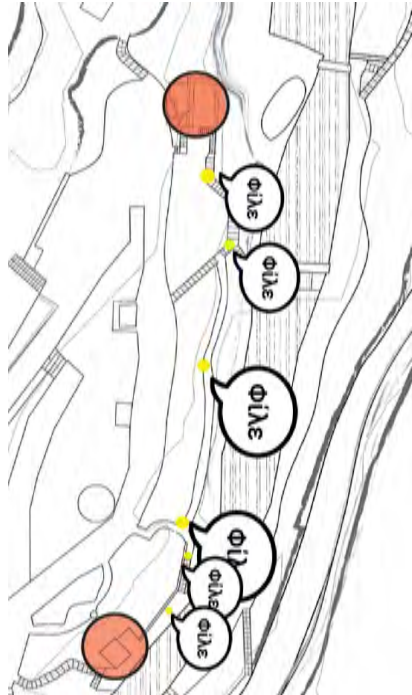
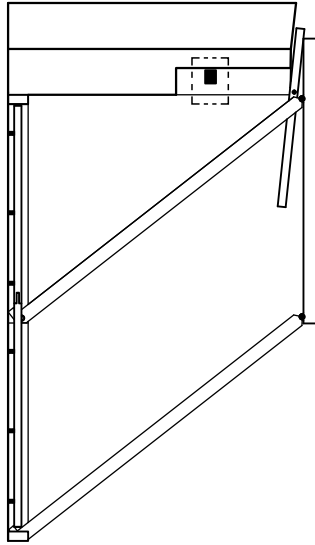
αποστολέας



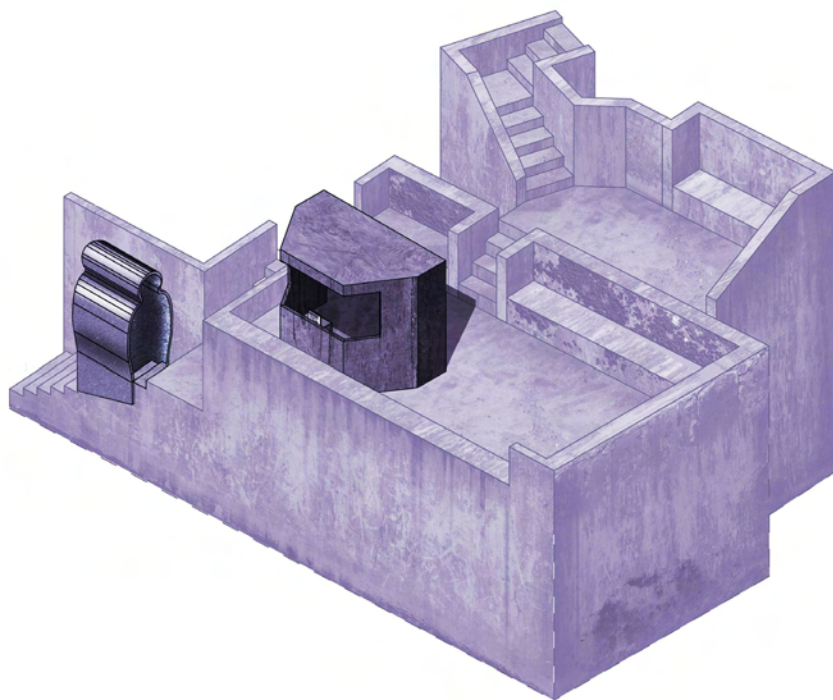


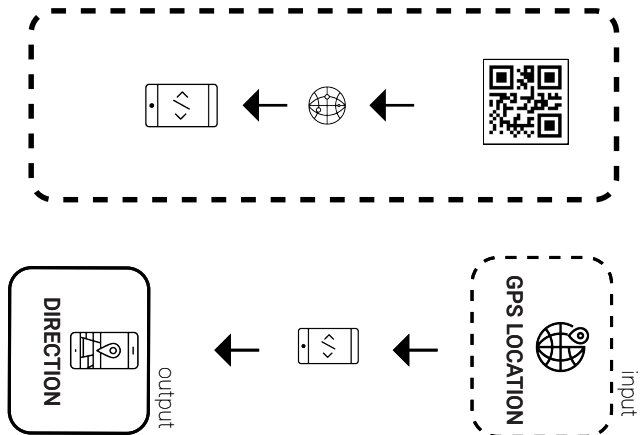
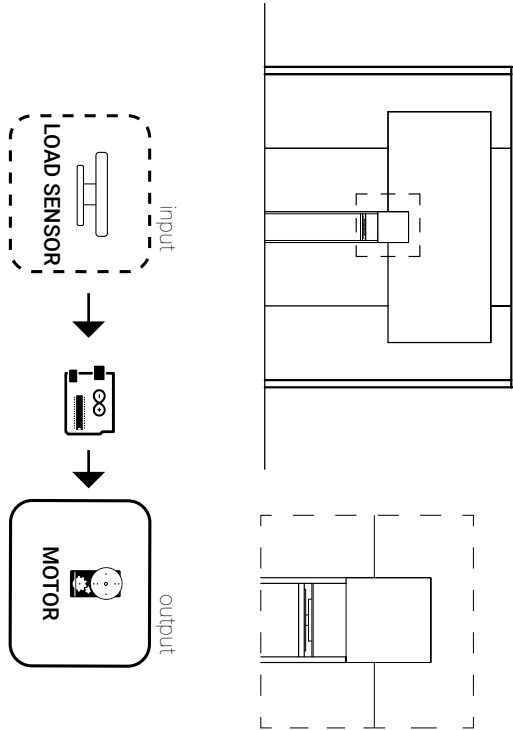
κακοποιός



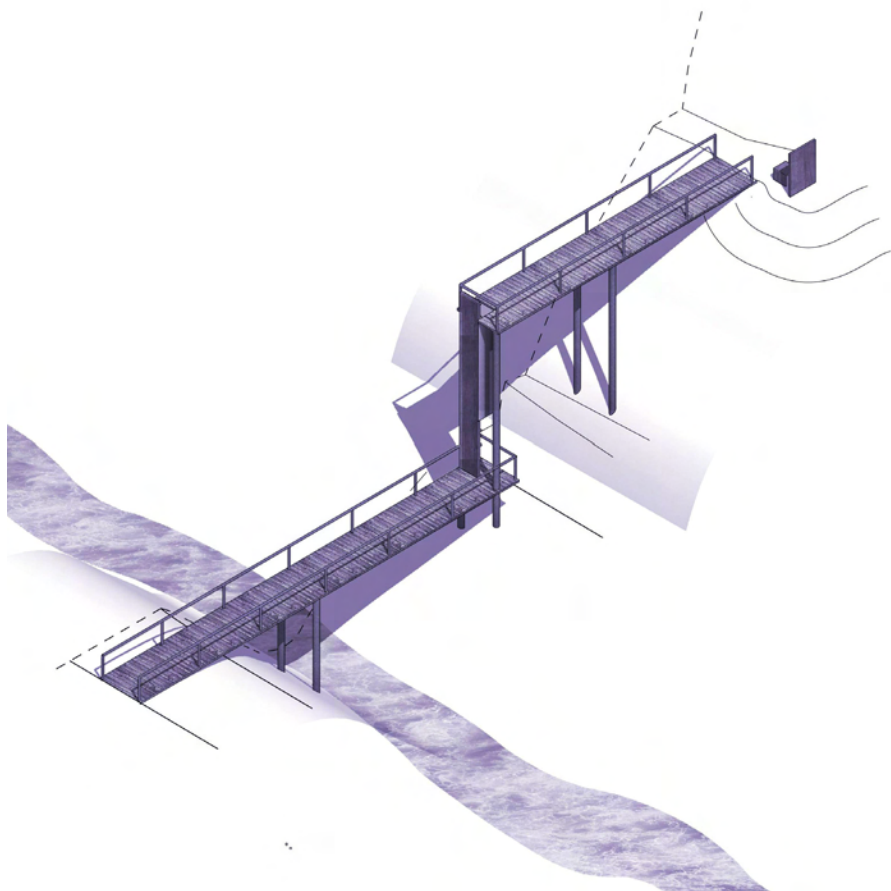


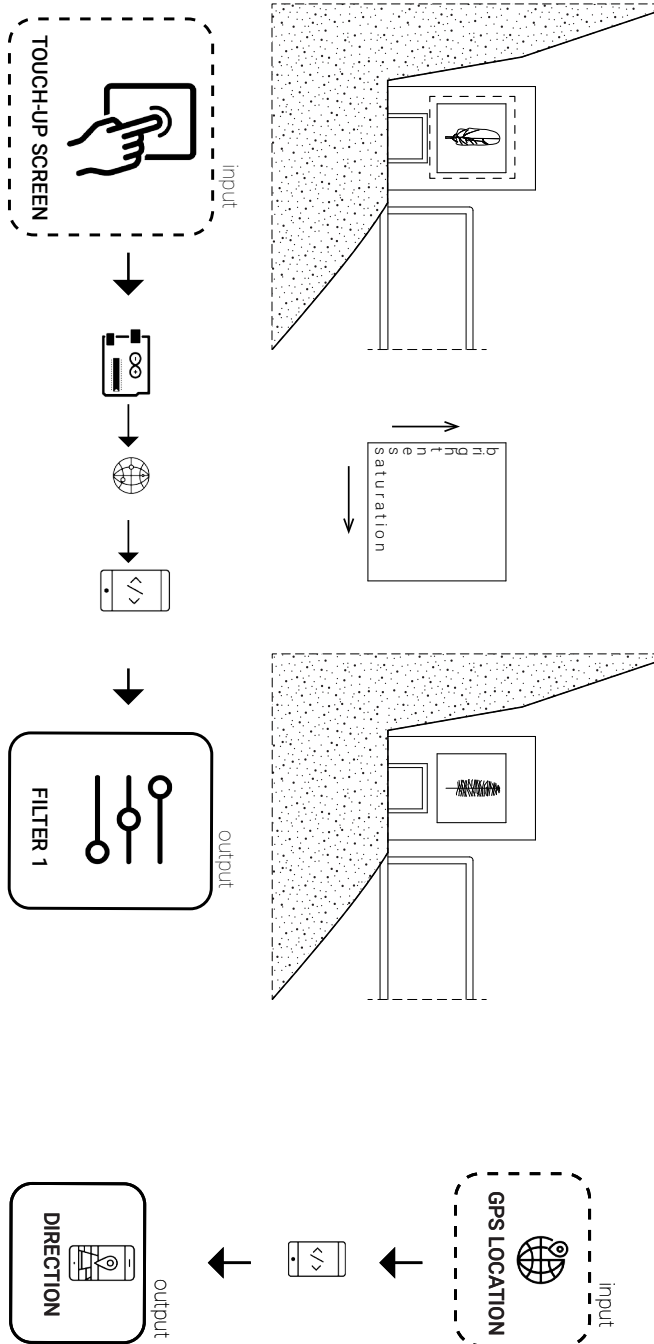
δωρητής





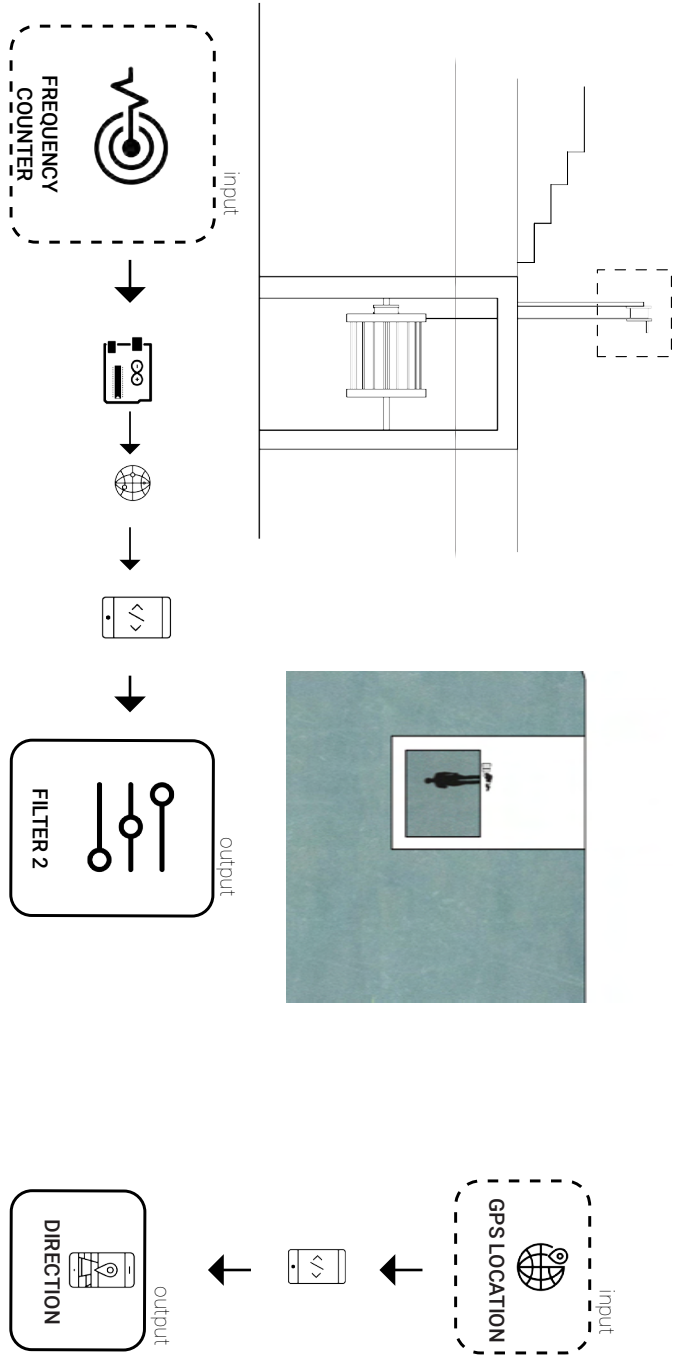
μαγικός βοηθός



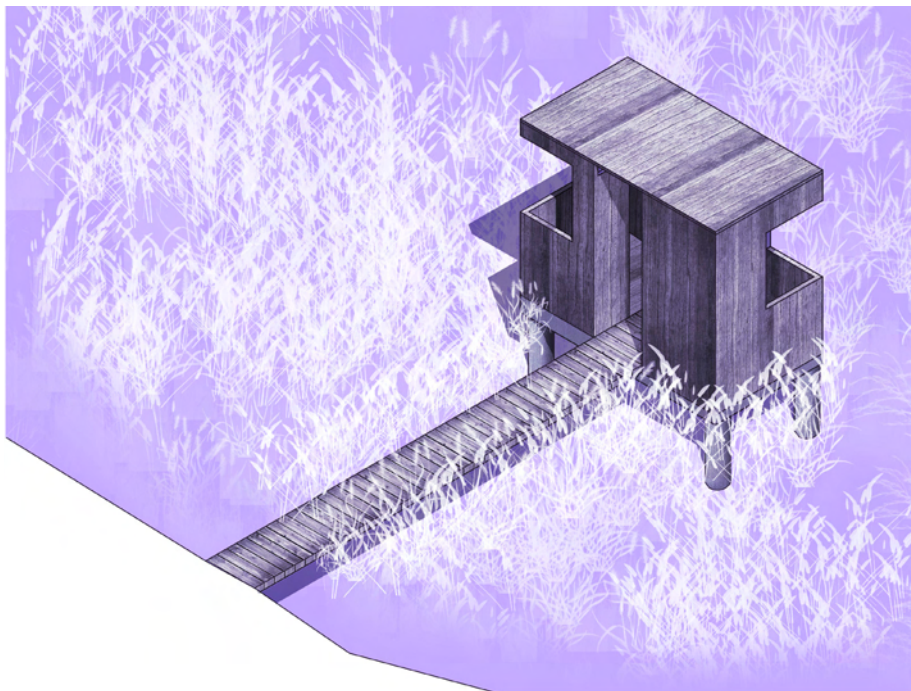


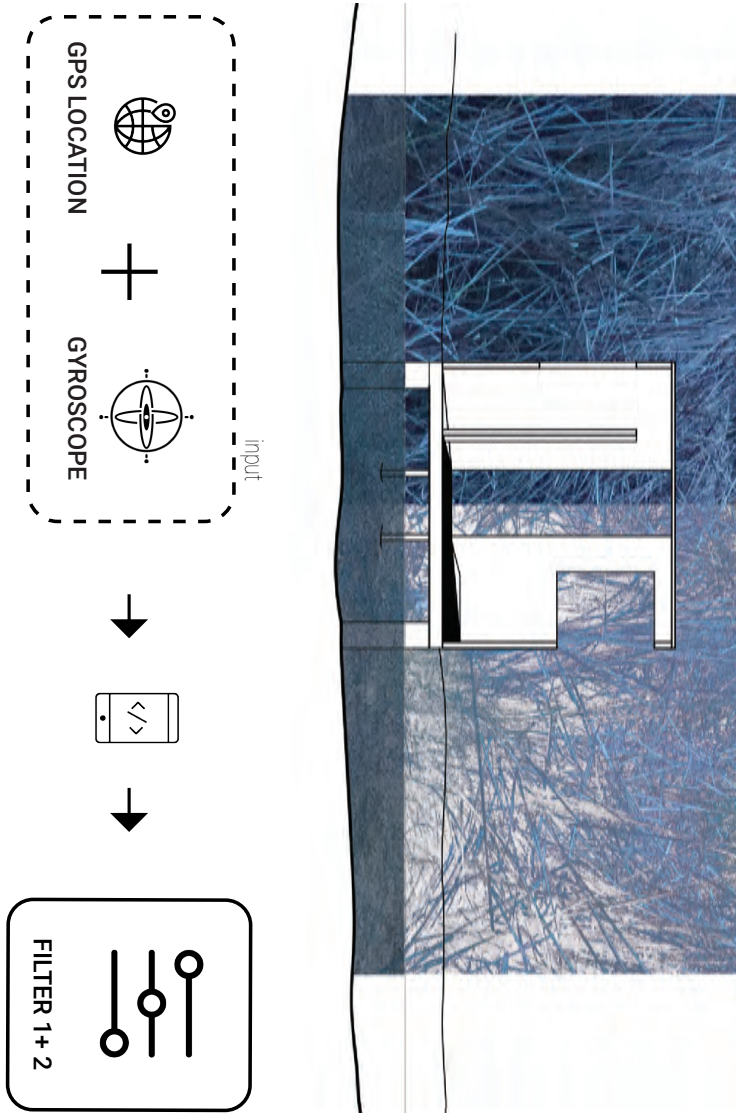
αναζητούμενο πρόσωπο





αναζητούμενο πρόσωπο
ήρωας
ψεύτικος ήρωας





Βιβλιογραφικές αναφορές

-Levi-Strauss, C. Δομική Ανθρωπολογία (Θ. Παραδέλης, Trans. Vol. 1): ΚΕΔΡΟΣ.

-Propp, V. IA (Vladimir Iakovlevich), 1895-1970. (1968). Morphology of the folktale. Austin :University of Texas Press,

-Raley, R. (2010). Walk this Way: Mobile Narrative as Composed Experience. Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genre, 213.

-Simmel, G. (2004). (Ο. Σ. Γιώργος Σαγκριώτης Trans.) Περιπλάνηση Στη Νεωτερικότητα (pp. 178 -191). Αθήνα: Εκδόσεις Αλεξάνδρεια.

-Stewart, C. (2008). Δαίμονες & Διάβολος στην Ελλάδα (Μ. Σωκράτους, Trans.). Αθήνα: Εκδόσεις Ταξιδευτής.

-Βρόντης, Α. (1939). Ροδιακά (Λαϊκή υφαντική, Δημοτικά παραδόσεις, Παραμύθια, Τραγούδια). Αθήνα.

-Παπαχριστοδούλου, Χ. (1969). Λεξικογραφικά και λαογραφικά της Ρόδου. Αθήνα.

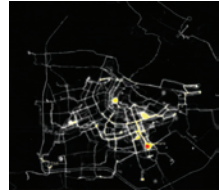
Narration model / Location alertness / Type of Interaction / Scale / Narration subject	
Spatial Non-Linear / Performative / Projection-Audio-Tasks / Container / Exploratory	
[inbox] 2001	
<p><i>"The "[inbox]" AR narrative installation invites the users to enter a shipping container with a hand-held device capable of reading AR markers, and hear the story of the container itself and of the shipping containers industry at large. The narrative is non-linear and decentralized, which reflects, in a meta discussion, on the vast decentralized world of shipping containers. Readers are free to explore the storyworld in any order by performing mini-tasks at each interaction node, all of which contribute to the grand story."</i> (Shilkrot, Montfort and Maes 2014)</p>	
Spatial / Location / Handheld / Exploratory(Location)	
34 North 118 West by Jeff Knowlton, Naomi Spellman and Jeremy Hight 2002	
<p><i>"For 34N118W, which is commonly regarded as the first locative narrative, small groups of participants were equipped with a single GPS receiver and tablet PC map of the Santa Fe Railroad depot that formerly occupied the site, which, as one might expect from a post-industrial city, is now used by the Southern California Institute of Architecture. (As part of its challenge to technicity and the culture of use, 34N118W breaks the indexical relationship between map and territory by using a decades-old map for its interface.) Instructed to walk to hotspots that triggered narrative fragments spoken by voice actors, they explored the physical environment, which was content rather than background or stage set. Both the art practice and the mode of participation was framed as "narrative archaeology," the uncovering and ordering of the past within the frame of the present. Jeremy Hight, the author of the fictional text, researched the history of the freight yard and discovered the surprising and macabre stories of the line watchers, workers who were on suicide watch and charged with cleaning human debris off the tracks."</i> (Raley, 2010)</p>	http://34n118w.net/34N/
Spatial Semi-Linear / Text / Text / City / Exploratory	
Ping by Kate Armstrong 2003	
<p><i>A project that precisely plays with the management of the sensorium and affective experience is Kate Armstrong's PING (2003), a psychogeographical walk designed for PsyGeoConflux 2003 and directed by mobile-phone navigational commands. Participants called into the telephone system and were offered a menu of options structured like a conventional call service. At once cartographic and narratological, PING was comprised of instructions that guided the participant's movement and invited her to explore not only her physical environment but also her own emotions. Prompted to engage her surroundings in psychogeographical terms, to study the conscious and unconscious effects of environment on her affective behavior, the participant was guided to see the connections between her own psyche and the city. ("Ping Index" 2016)</i></p>	https://vimeo.com/28567062 http://katearmstrong.com/archive/ping/index.html
Spatial Non-Linear / Physical object / Projection / Building / Fiction	
Hopstory 2004	
<p><i>In the installation, the audience can collect story parts according to story time and character as they walk through the building. They then view their own edited version of the story, featuring the clips in the order that they collected them, at a designated playback station. Only in this moment of playback the viewers fully experience, their personally assembled story.</i> (Göbel 2004)</p>	

Narration model / Location alertness / Type of Interaction / Scale / Narration subject

Gps / Map / City / Movement

Amsterdam RealTime by Esther Polak, Jeroen Kee, Waag Society
2003

Every resident of Amsterdam has an invisible 'mental map' of the city in his head that determines the way he moves about the city. Amsterdam RealTime attempted to visualize these 'mental maps' through examining the mobile behaviour of the city's 'users'. During two months (3 Oct to 1 Dec 2002) all of Amsterdam's residents were invited to be equipped with a tracer-unit, a portable device developed by Waag Society which is equipped with GPS: Global Positioning System. Using satellite data the tracer calculates its geographical position and sends the resulting coordinates in realtime to a central point. By visualizing this data against a black background dots, traces, lines, appear. From these lines a map of Amsterdam constructs itself. This map does not register streets or blocks of houses, but consists of the sheer movements of real people.



<http://realtime.waag.org/>

Spatial Non-Linear / Physical object / Audio / History

murmur project
2003

[murmur] is a documentary oral history project that records stories and memories told about specific geographic locations. We collect and make accessible people's personal histories and anecdotes about the places in their neighborhoods that are important to them. In each of these locations we install a [murmur] sign with a telephone number on it that anyone can call with a mobile phone to listen to that story while standing in that exact spot, and engaging in the physical experience of being right where the story takes place. Some stories suggest that the listener walk around, following a certain path through a place, while others allow a person to wander with both their feet and their gaze.



<http://murmurtoronto.ca/index.php>

Spatial Non-Linear / Gps / Augmented Virtuality / City / History

Geist
2004

The GEIST system is a project, which allows users to explore the history of 17th century Heidelberg, Germany, via mini-stories spread throughout the modern city with a wearable AR system and a hybrid GPS and visionbased tracker. To form the mini-stories GEIST uses a familiar plot-line such as fairy tale stories, or a familiar story arc such as Freytag's triangle. (Shilkrot, Montfort and Maes 2014)



Spatial Non-Linear / Gps / Audio / Cemetery / History

Oakland Cemetery
2005

The audio-only AR experience introduces the visitor to the history and architecture of the cemetery. The prototype for this experience was created using the DART (Designers Augmented Reality Toolkit) system, conceived and implemented in the AEL. Wearing headphones and carrying a portable computer and tracking device, the visitor walks among the graves and listens the voices of various historical figures. The visitor can tailor the experience to suit her interests through an optional, hand-held interface. (Shilkrot, Montfort and Maes 2014)

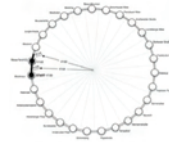


Narration model / Location alertness / Type of Interaction / Scale / Narration subject

Spatial Linear / Text / Text / Railway / History-Fiction

Hundekopf by Brian House, Sue Huang
2005

Hundekopf has a unique approach to location awareness. Individual trains are tracked via the station arrival times published in realtime on the the BVG (Berlin's transit authority) website. Once the participant is on a train, his or her location can therefore be determined without the use of advanced locative technology. Using a GSM modem, the Hundekopf system delivers a message to participants after each station they pass on their way around the Ringbahn. This message is place-specific, and there is a certain cinematic quality to the piece as the ordinarily passive features of the landscape are put into a new context. One of Hundekopf's primary goals was to build a narrative structure derived from the specific physical structure of the environment. What emerged was dubbed a 'hub narrative' because it is not tied together by a series of events; instead it is anchored by the central axis of the TV tower. There is no beginning and no end, so the messages remain coherent regardless of where the participant enters the narrative. (HOUSE 2016)



<https://vimeo.com/44196570>

Spatial Generated / Bluetooth / text / plaza / Relating technology and privacy

Loca: Set To Discoverable
2006

John Evans, Drew Hemment, Theo Humphries, Mike Raento

"Loca: Set To Discoverable enables people to question the networks they populate, and to consider how the trail of digital identities people leave behind them can be used for good or ill. It asks what happens when it is easy for everyone to track everyone, when surveillance is possible using consumer level technology within peer-to-peer networks without being routed through a central point?"



<https://www.youtube.com/watch?v=GUFqnBq7opl>

Spatial Non-Linear / Gps / Street-view / Cities / Transfer

YOU ARE NOT HERE.ORG
2007

"You Are Not Here (.org) is a platform for urban tourism mash-ups. It invites participants to become meta-tourists on simultaneous excursions through multiple cities. Passers-by stumble across the curious You Are Not Here signs in the street. The YANH street-signs provide the telephone number for the Tourist Hotline, a portal for audio-guided tours of one place on the streets of another. Through investigation of these points and with or without the aid of a downloadable map, local pedestrians are transformed into tourists of foreign places. Current walking tours include Baghdad through the streets of New York City and Gaza City through the streets of Tel-Aviv." (Site 2008)



<http://youarenothere.org/>

Spatial Non-Linear / Gps-Bluetooth / Text / City / Fiction-Exploratory

Textopia project
2010

The textopia project is a locative media design experiment set up to explore the relationship between places and literary texts. The system allows a user to walk through the city of Oslo and listen to texts that talk about the places the user is passing by. A series of texts written for the system through a creative writing competition is analyzed to identify the potential for new, place-bound literary experiences made possible by the locative system. (Lovlie 2010)



Παραδείγματα στην Ελλάδα

Narration model / Location alertness / Type of interaction / Scale / Narration subject

Spatial non-linear / Physical object / projection / city / history

MEMO20

Ελένη-Ινώ Θεοδώρου, Κατερίνα Συνοδινού
2010

"Μεμο20" είναι μια διπλωματική εργασία που πραγματοποιήθηκε στο τμήμα αρχιτεκτόνων στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Είναι μία πρόταση αντιμνημείο που εξιστορεί τη μνήμη. Αποτελείται από μία μεταβλητή και ευέλικτη κλίμακα δημιουργώντας μία νέα σχέση με τον περιβάλλοντα χώρο και τον τόπο μνήμης. Ο τεχνολογικός εξοπλισμός του "MEMO20", αποτελείται από δύο υπολογιστές ένα touchscreen, δύο projectors και 3 set ηχείων που φιλοξενούνται στις εσοχές του σκελετού. Στην πληρέστερη μορφή της σπάει στα τρία έτσι ώστε να επεκταθεί ο χώρος του κελύφους και να φιλοξενηθούν όλες οι λειτουργίες, δηλαδή η φωτογραφική μηχανή και ο πίνακας πληροφοριών. Ο πίνακας πληροφοριών αναγράφει τον τόπο, τη χρονική περίοδο του γεγονότος και πληροφορίες ενώ η φωτογραφική μηχανή δίνει την επιλογή στον χρήστη αν θα φωτογραφηθεί ή όχι, αποτυπώνοντας την φευγαλέα στιγμή του περάσματος του από το σημείο και αν θα αποτυπώσει την φευγαλέα στιγμή του περάσματος του από το σημείο. ((Θεοδώρου και Συνοδινού 2011))



Spatial Non-Linear / Gps-online / Video-image-audio / city / History-Memories

Collective City Memory

Δημήτρης Ρίγγας, Ελένη Χριστοπούλου, Μιχάλης Στεφανιδάκης
2010

Clio Collective city memory είναι μία multiplatformed εφαρμογή, τοποθετημένη στη παλιά πόλη της Κέρκυρας. Επαναφέροντας τη συλλογική μνήμη της πόλης στο φυσικό χώρο στον οποίο δημιουργήθηκε και παρέχοντας πρόσβαση σε αυτήν ο ίδιος ο χώρος επαναπροσδιορίζεται και οι πολίτες της πόλης καλούνται οι ίδιοι να συμμετάσχουν σε ένα διάλογο για το δημόσιο χώρο και να συνδιαμορφώσουν την εικόνα και την ατμόσφαιρα που αυτός προσδίδει καταθέτοντας δικές τους ψηφίδες μνήμης. Οι μνήμες κατατέθηκαν είτε στην διαδικτυακή φόρμα i-recall είτε σε γραπτή μορφή, είτε σε εικόνα είτε σε βίντεο ή ηχητικό αρχείο. Υπάρχει η δυνατότητα να εμπλουτιστούν οι αναμνήσεις με σχόλια σε αυτές από τις ίδιες ή άλλες συμμετέχουσες. Στη συνέχεια τα δεδομένα εισάγονται στο χάρτη της πόλης της Κέρκυρας. Ο ηλεκτρονικός ψυχογεωγραφικός χάρτης βρίσκεται στο διαδίκτυο προς εξερεύνηση και πρόσθεση. (Ρίγγας, Χριστοπούλου και Στεφανιδάκης 2011)



Spatial Semi-Linear / Gps / Audio / neighborhood / Everyday life

Soundsapes Landscapes

Medea Electronique
2014

"Ο ήχος και το περπάτημα αποτελούν τη βάση της καλλιτεχνικής δράσης "Soundsapes Landscapes" που υλοποιήθηκε το 2014 από την коллекτίβα των Medea Electronique μετά από πρόσκληση της Στέγης Γραμμάτων και Τεχνών του Ιδρύματος Ονάση. Το έργο είναι ένας ηχητικός περίπατος στην περιοχή πλίστιον της Στέγης, η οποία ονομάζεται Δουργούτι, μέσω της χρήσης μιας οπτικοακουστικής πλατφόρμας που σχεδιάστηκε εξολοκλήρου για τις ανάγκες του εγχειρίσματος. Πρόκειται ουσιαστικά για χαρτογράφηση της αθηναϊκής συνοικίας, που έχει «ενισχυθεί» με εγκαταστάσεις ήχου και βίντεο. Οι χρήστες, έχοντας ως αφηγηρία την Στέγη και με τη χρήση μιας εξυπνης κινητής συσκευής είχαν τη δυνατότητα να περπατήσουν στην περιοχή με στόχο να αναγνωρίσουν και να ανακλύψουν από κοντά όλα τα σημεία που υποδείκνυε ο χάρτης στην οθόνη της συσκευής τους." (Χρήστου 2015)



<http://www.sgt.gr/gr/SPG/31/>

Spatial Semi-Linear / Gps / Audio / Island / Everyday Life

5:6 τοπο-θεσίες Μυτιλήνης
Ισμήνη Γάτου
2015

"Το έργο "5:6 τοπο-θεσίες Μυτιλήνης" είναι ένας διαδραστικός ηχητικός χάρτης της Μυτιλήνης. Οι ιστορίες εστιάζουν στις ιδέες του Ξένου και του Τόπου (σύμφωνα με τους όρους της φαινομενολογίας). Πέντε άνθρωποι που ζουν στην Μυτιλήνη, πέντε άνθρωποι που προέρχονται από διαφορετικά μέρη (πόλεις ή και χώρες) μιλούσαν για την ζωή τους στο νησί, ενώ περπατούν στους δρόμους της πόλης. Οι ιστορίες αυτές είναι περισσότερο το αποτέλεσμα μιας ψυχογεωγραφικής προσέγγισης της πόλης με πυρήνα τον περπατώντα, παρά μια διαδικασία αποτύπωσης γεγονότων. Αν και ο χάρτης είναι ηχητικός, συνοδεύεται από οπτικές πληροφορίες, όπως φωτογραφίες και animation, που αφορούν τον προσωπικό χάρτη κάθε ατόμου. Αυτοί οι προσωπικοί χάρτες συγκροτούν τον συνολικό χάρτη της Μυτιλήνης. Το έργο 5:6 τοπο-θεσίες Μυτιλήνης είναι ένα φαινομενολογικό παιχνίδι που βασίζεται στην ψυχογεωγραφία και τις θεωρίες σχετικά με το αστικό ηχοσπίο." (Γάτου 2015)



παράρτημα 3

Ανάλυση κατά Lewis- Strauss και V. Propp

Ουρανός και Γη	Ένωση αμφοσεξουαλική πράξη	A	
Ο Ουρανός έκλεισε τους τιτανες μέσα στη γη	εγκλεισμός	g3 A15 a c	
Η Γη έφτιαξε τα μέταλλα	Αρχή μεταλλουργία βοήθεια ανθρώπινου γένους	B1	
Ο Κρόνος παίρνει το δρεπάνι	Οφέλιμη χρήση	Γ	
Σκοτώνει τον ουρανό	Αλλαγή βασιλείας	A, Θ, Κ, Λ	
Χρόνος + Ρέα τρώει τους απογόνους	Βασιλεία/ εγκλεισμός	X1, b/ A17	
Ρέα ξεγελά με πέτρες	Χρόνος αλλαγή σε κακού με την εξίσωση του στρος	E8, Θ4	
Δίνει τους γιους Δία Ποσειδώνα στους τελίνες κούρτες+καφείρα/αμάλθεια / τιτανομαχία	Γηγενείς πληθυσμοί αναλαμβάνουν την αρχή της επανάστασης	N8, Ξ	
Ποσειδώνας + Αλία	ένωση	X2	
Γεννιούνται τα παιδιά τους +ρόδος	αυτοχθονία		
Τα παιδιά Διαπράττουν ύβρις προς την αφροδίτη	Αλαζονεία / ύβρις	C/ A9/	
Μανία: βίασαν την Αλία	Τρέλα αλαζονεία/ καταστροφή της γενιάς τους	Φ	

Ο Ποσειδώνας τους έβαψε σε μια θαλάσσια σπηλιά		Φ	
Η Αλία αυτοκτόνησε	αφομοίωση	Φ	

Διόδωρος Σικελιώτης
5.56 Ιστορική Βιβλιοθήκη

τελίνες ή διασώθηκαν ή χαθήκαν ή έφυγαν από τη ρόδο	Καταστροφή γηγενούς πληθυσμού		
Ηλιάδες παιδιά του ήλιου και της νύμφης Ρόδου αναδύθηκαν από το ευφορο έδαφος	Αναγέννηση / αυτοχθονία	X3	
τελειτή άνθρωπος διαγωνισμός		A, B, Δ2	
ίδια προσταγή στους Ηλιάδες και στους Αθηναίους		Δ2, Θ4	
έφτασαν πρώτοι στο ναό της Αθηνάς αλλά ξέκασαν τη φωτιά	τελειτή	Κ	
ο Κέρκροπας θυσίασε στο βωμό ύστερα από αυτούς	νίκη	Τ	
από τότε η θυσία γίνεται χωρίς φωτιά στο ιερό της Αθηνάς στη Λίνδο		ΙΙ	

